Idioma-tic en ligne: mode d'emploi concis

> Ce document est un mode d'emploi préliminaire et concis auprès de la première version en ligne d'IDIOMA-TIC. Il se limite pour l'instant à détailler le processus de création d'un seul type d'exercice de base. Pour les autres types, veuillez vous reporter au manuel de la version hors ligne d'IDIOMA-TIC, disponible à l'adresse suivante:
>
> http://www.kulak.ac.be/Idioma-tic/EASA/

Le logiciel IDIOMA-TIC est un système auteur qui facilite la création et la correction d'un large éventail d'exercices ouverts et semi-ouverts destinés à des apprenants en langues. Parmi les types d'exercices, on comptera des exercices de traduction complexes, des exercices de correction, des exercices de reformulation et des exercices de dictée.

Par ailleurs, IDIOMA-TIC a l'avantage de proposer des fonctionnalités de feedback intelligent, adapté à la réponse de l'apprenant: du feedback général, mais aussi du feedback spécifique à une erreur bien précise peuvent être ajoutés à chaque niveau de l'exercice (p.ex. indices, feedback général et spécifique). L'apprenant en langues peut également consulter très facilement les solutions alternatives des différents exercices.

La version en ligne d'IDIOMA-TIC est intégrée à la plate-forme d'apprentissage *Cognistreamer*, qui consiste en un *module de surface* (le learning manager) dans lequel les étudiants peuvent faire les exercices, et un *module de pilotage*, le back office, dans lequel les exercices sont créés et modifiés. Ce document fait la démonstration de la façon dont on crée et modifie un exercice dans le back office de *Cognistreamer*.

Ouvrir un chapitre

Cette section montre comment ouvrir une branche d'exercices existant déjà dans le back office de *Cognistreamer*. Après vous être identifié, l'écran suivant apparaît:

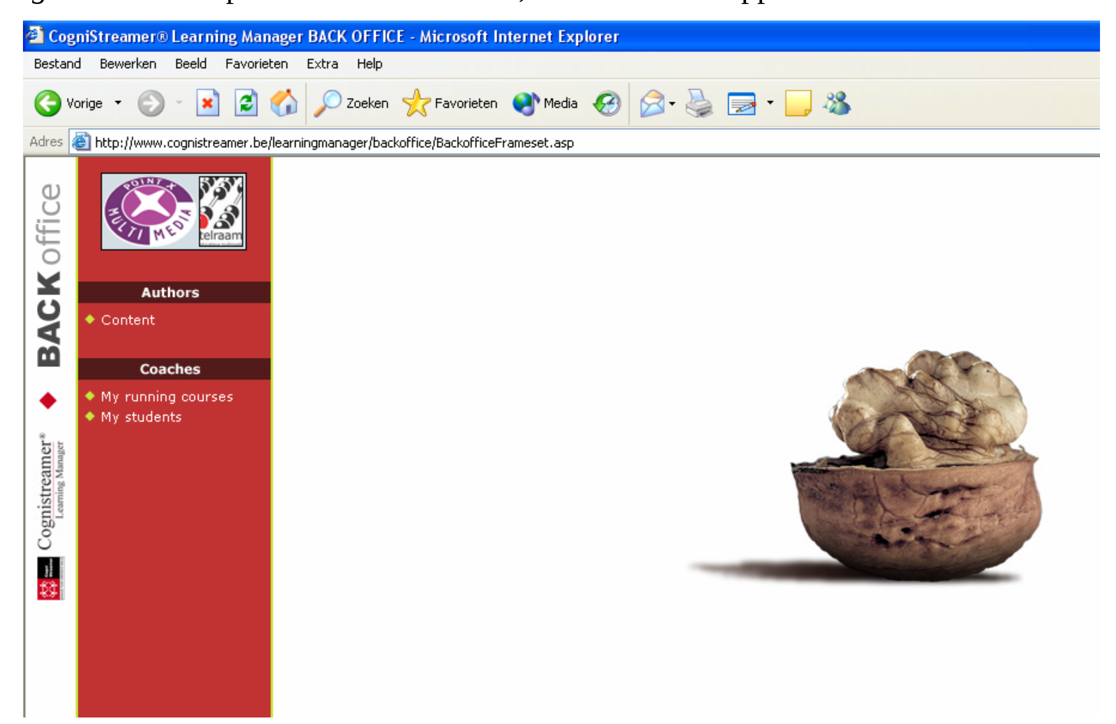


Image 1 : écran d’accueil du back office *Cognistreamer*

En sélectionnant *Content* (contenu) dans la section *Authors* (auteurs) à gauche de l'écran, une barre de menus apparaît en haut à droite; celle-ci contient les options *programmes*, *courses* (cours), *chapters* (chapitres), *exercise/test trees* (arborescence d'exercices/de tests), *document trees* (arborescences de documents) et *general library* (ressources générales) (voir Image 2).

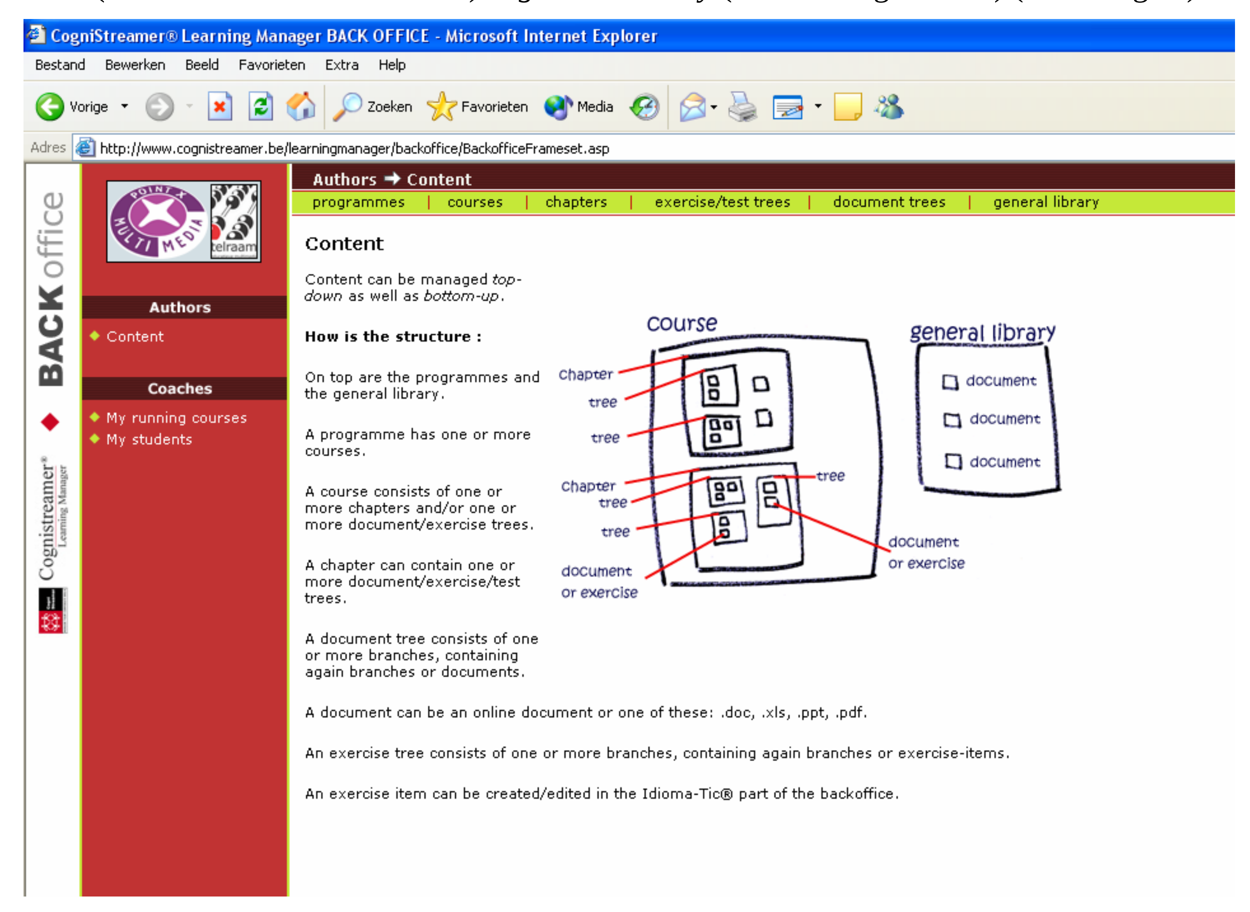


Image 2: sélectionner author (auteur) → content (contenu)

La capture d'écran Image 2 montre la structure générale des exercices: un cours (*course*) est constitué d'un certain nombre de chapitres (*chapters*), qui contiennent à leur tour des arborescences de documents (*document trees*) ou d'exercices (*exercise trees*). Dans le présent document, nous nous focaliserons sur les arborescences d'exercices.

Après avoir sélectionné *exercises/test trees* dans la barre menu, on voit apparaître une fenêtre pop-up dans laquelle on peut sélectionner un cours. Dans l'Image 3 ci-dessous, nous avons sélectionné le cours EASA 2004.

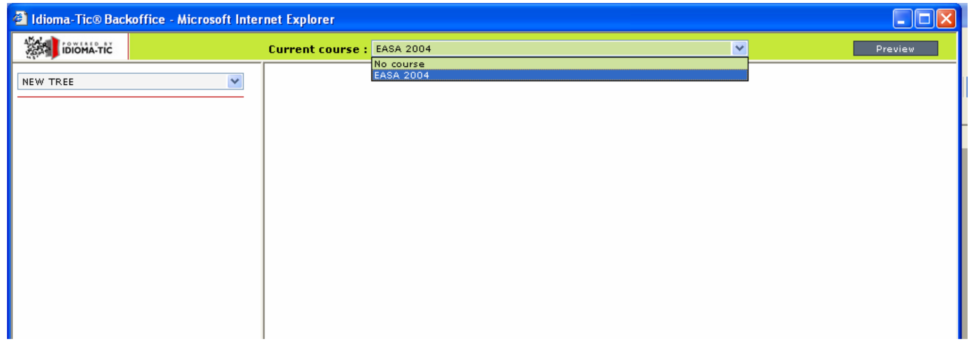


Image 3: sélection du cours EASA 2004

Le cadre gauche de l'écran permet de créer ou d'importer une nouvelle branche ou de sélectionner une arborescence existante. Sur l'Image 4, nous avons sélectionné l'arborescence *EASA 2004: Démo français*, qui existait déjà. Après cette sélection, l'écran se présente comme sur l'Image 5.

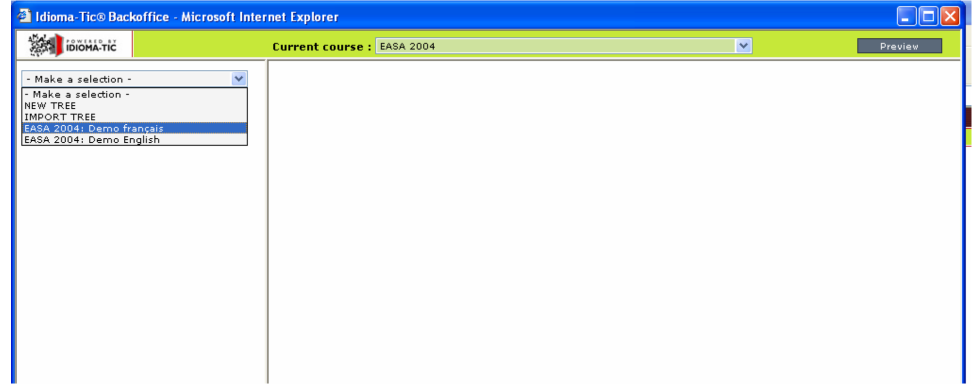


Image 4: sélection de l'arborescence d'exercices EASA 2004: *Demo français*

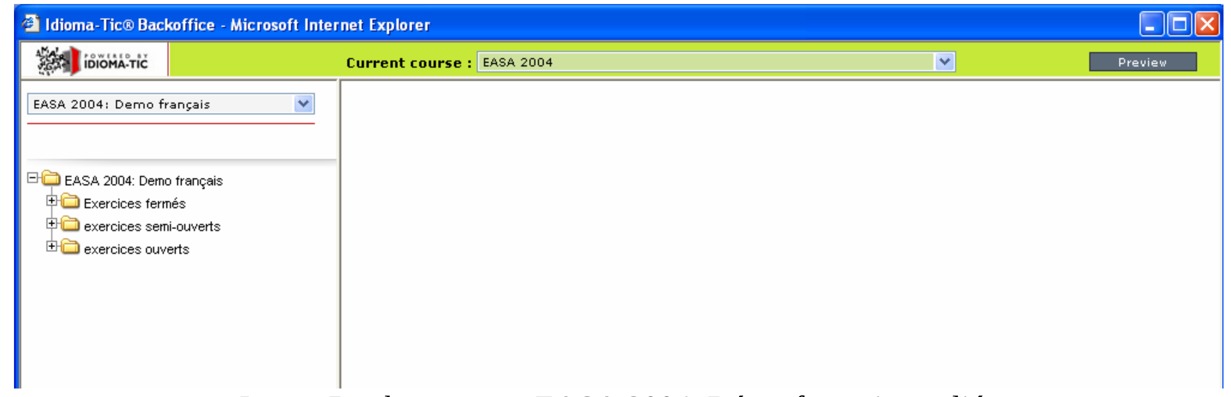


Image 5: arborescence EASA 2004: Démo français, repliée

Une arborescence est constituée de branches qui peuvent être repliées ou dépliées en cliquant sur les + et les - à gauche des petits icônes de répertoire. Un item, i.e. un exercice, est créé au niveau le plus bas d'une branche. Lorsqu'on clique sur un item, l'exercice même s'affiche dans le cadre principal, à droite de l'écran.

Sur l'Image 6, l'item *MCQ 1 reponse* est visualisé; celui-ci est rattaché au niveau le plus bas de la séquence de branches suivante: *EASA 2OO4: Demo français → Exercises fermés → 1 Question à choix multiple → 1.1 QCM avec une réponse correcte → debutant.*

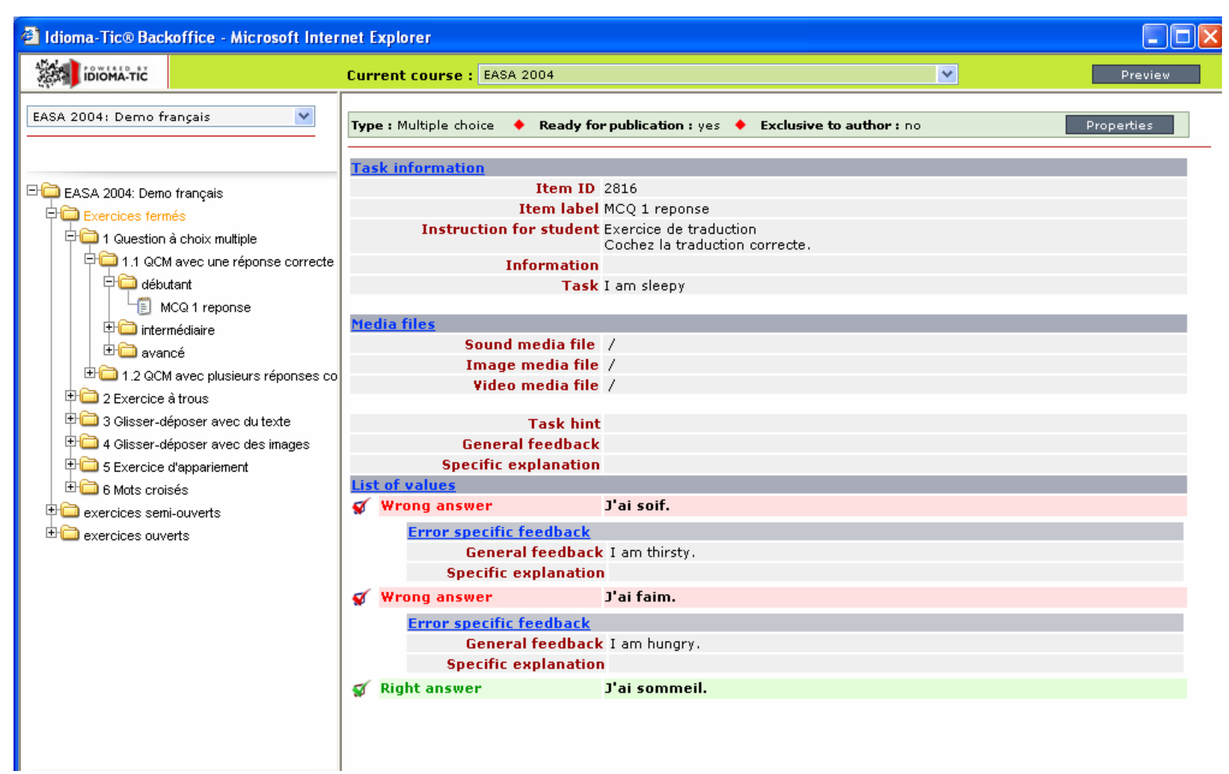


Image 6: Item *MCQ 1 réponse*

Créer un exercice

Cette section explique comment créer un exercice. Rappelons tout d'abord que le terme *item* désigne un exercice rattaché à une branche de l'arborescence (cfr Image 6); en utilisant une expression imagée, on pourrait dire que l'exercice est en quelque sorte une *feuille*, attachée à une *branche* qui elle-même fait partie d'un *arbre*.

Après avoir ouvert le cours à développer (p.ex. "*EASA 2004 My working environment*"), on sélectionne l'option NEW TREE dans la zone gauche de l'écran, comme sur l'image suivante:

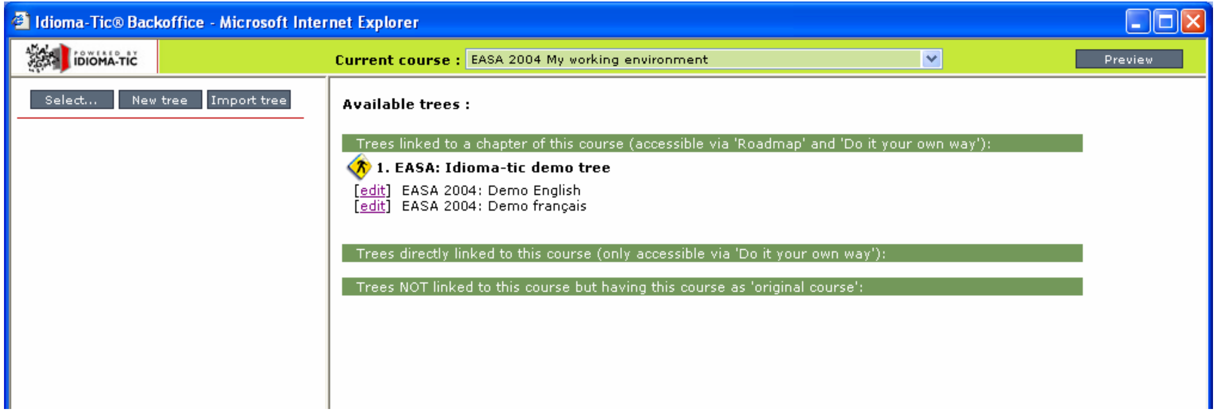


Image 7: création d'une nouvelle branche

Une fenêtre apparaîtra, dans laquelle on peut éditer les propriétés de la nouvelle branche. Il faut au moins lui attribuer un nom: dans l'exemple suivant (Image 8), la branche est désignée sous le nom de "Fill in exercises". Elle est également *prête à la publication* (ready for publication); une arborescence avec ses branches et ses exercices n'est visibles dans le module de surface (front end) que lorsque cette option est activée.

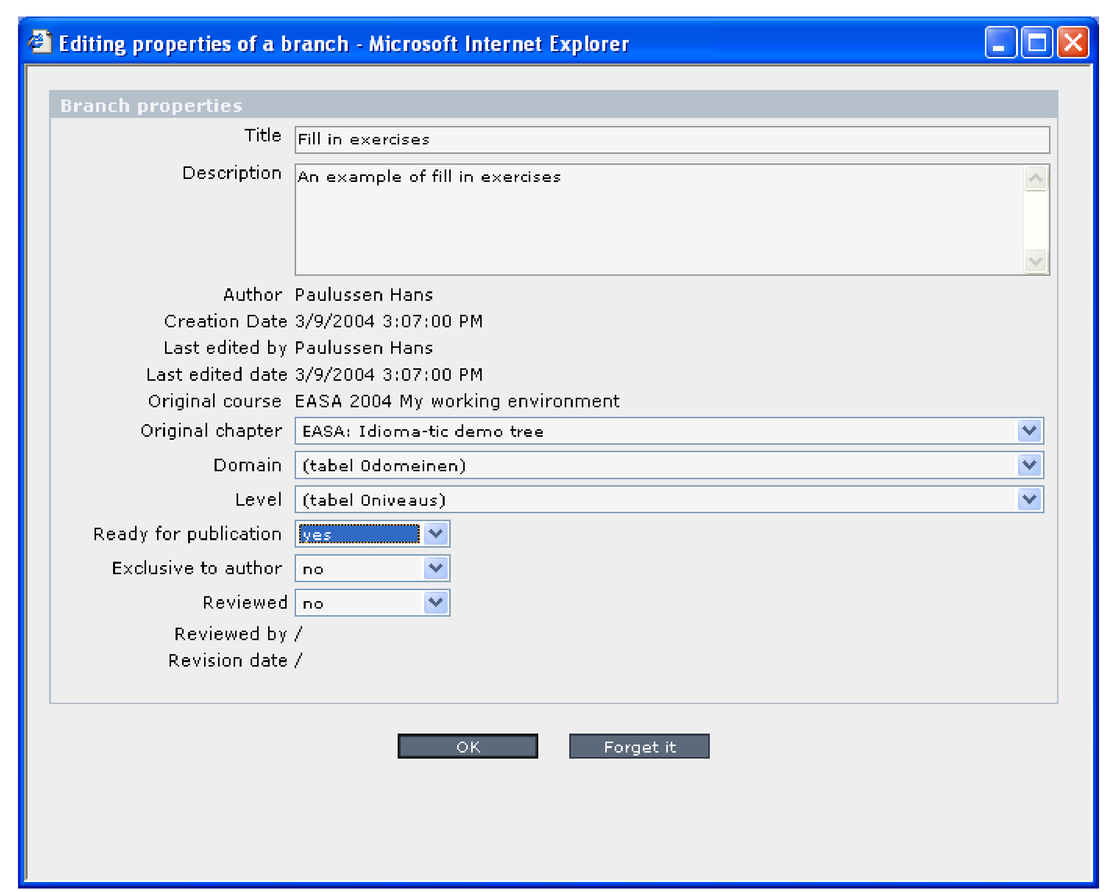


Image 8: fenêtre "propriétés d'une branche"

Cliquez sur OK pour créer la branche. On peut à présent y rattacher une nouvelle branche, à un niveau inférieur, en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le petit icône de répertoire. Un menu contextuel apparaît, permettant de sélectionner l'option *New branch* (nouvelle branche) (cfr Image 9).

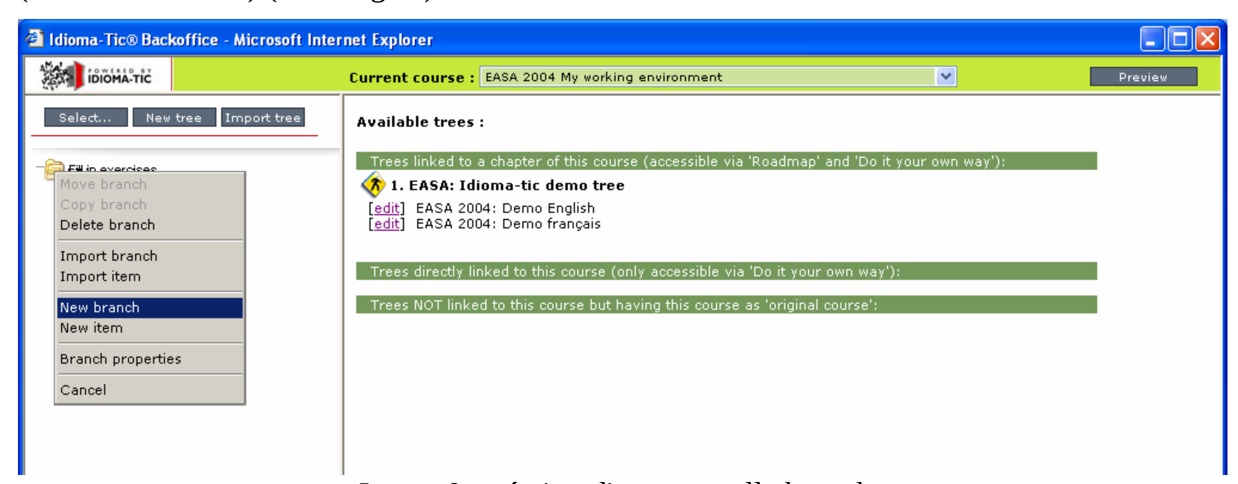


Image 9: création d'une nouvelle branche

Un autre type de fenêtre "propriétés de la branche" apparaît à présent, dans laquelle il suffit de compléter le titre (label ou étiquette de la branche) et une brève description (Image 10). En suivant ce procédé, nous ajoutons deux branches supplémentaires, Series A et B, rattachées chacune à la branche *Fill in exercises*. L'Image 12 en offre un aperçu.

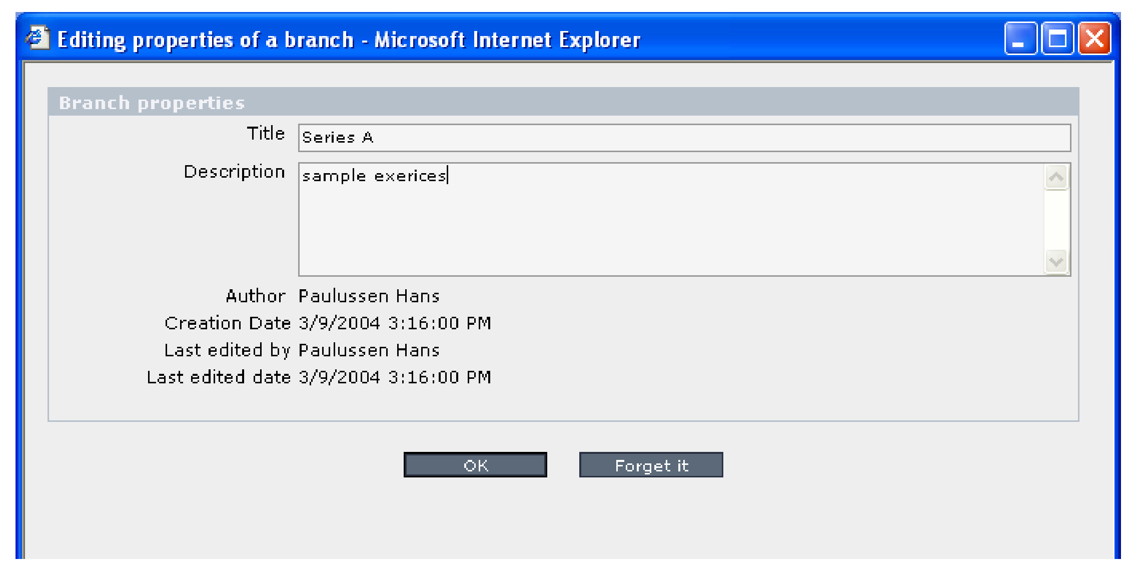


Image 10: fenêtre des propriétés d'une sous-branche

Si l'on veut créer un item (i.e. un exercice) sous la branche *Series A* (ou, plus précisément, sous la branche *Fill in exercises* → *Series A*), il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la branche *Series A* et de sélectionner l'option *New item* dans le menu popup. Une fenêtre regroupant les propriétés de l'item apparaît; on peut y indiquer le type d'exercice du point de vue didactique (p.ex. *exercice à trous*) (cfr Image 11). Un certain nombre de paramètres peuvent également être adaptés par après. L'option *ready for publication* (prêt à la publication) doit être activée si l'on veut que l'exercice soit disponible dans le module de surface (front end).

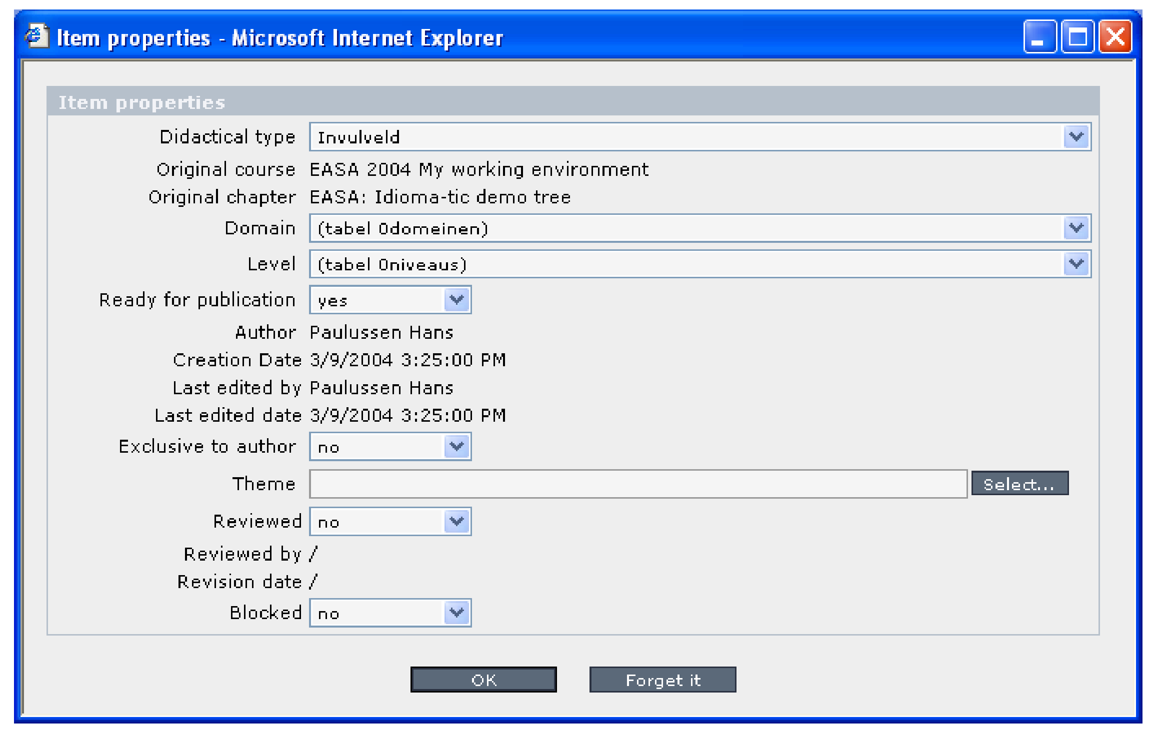


Figure 11: fenêtre des propriétés d'un item

Le nouvel item apparaît dans l'arborescence après que nous ayons cliqué sur OK. Un simple clic sur le label de l'item permet d'afficher la structure de celui-ci (cfr Image 12). La zone droite de l'écran se subdivise en trois sections: *task information*, *media files* et *paths*: la première sert à créer l'exercice, la seconde contient les éventuels fichiers multimédias utilisés dans l'exercice, et la troisième contiendra des informations supplémentaires aussitôt l'exercice

créé. Si l'on clique sur *task information*, on ouvre une fenêtre dans laquelle on peut éditer le contenu même de l'exercice (Image 13).

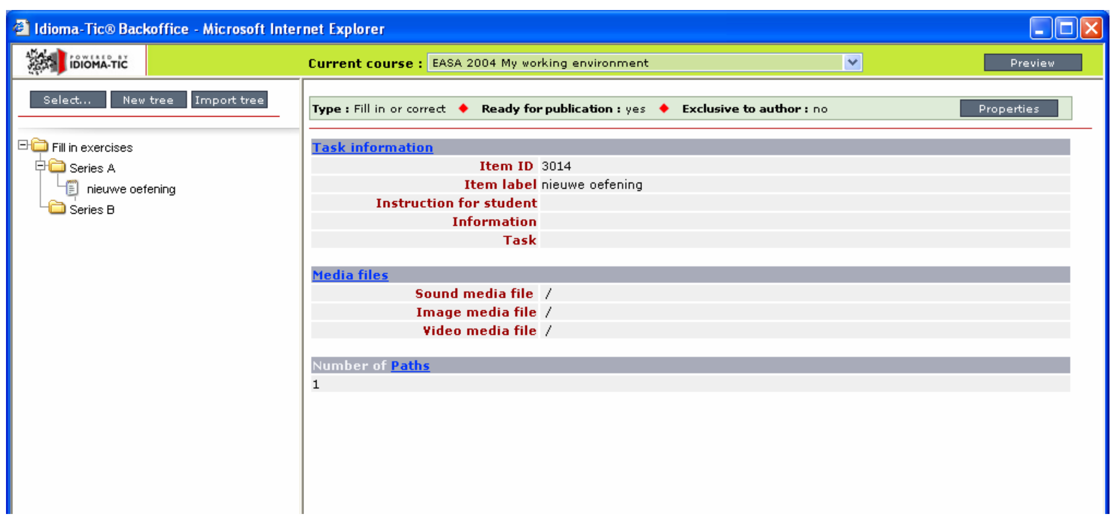


Image 12: nouvel exercice

Dans cette fenêtre d'édition (Image 13), il est nécessaire d'attribuer d'abord un label (i.e. une étiquette, un nom) à l'exercice; ensuite, on peut y ajouter des instructions pour l'étudiant ainsi que des informations supplémentaires le cas échéant. La phrase qui constitue l'exercice proprement dit, est insérée dans la zone de saisie "task".

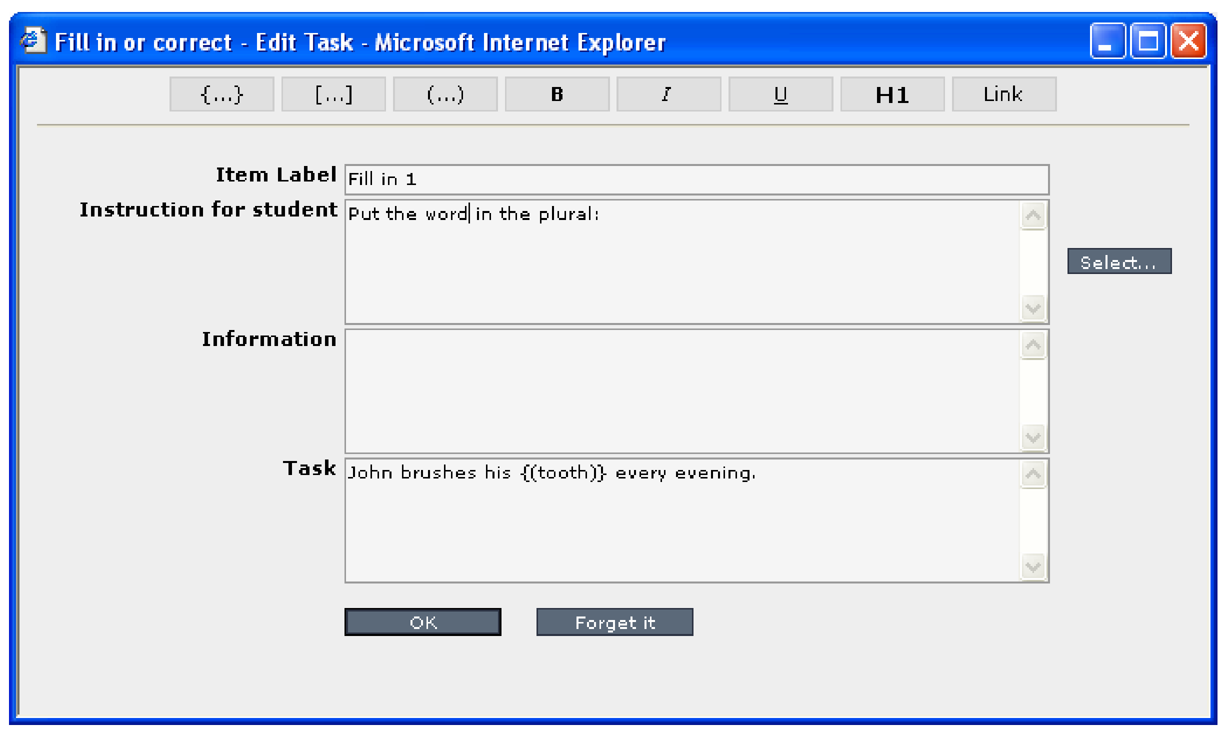


Image 13: fenêtre d'édition d'un item

Après avoir cliqué sur OK, on constate que la rubrique task information contient les données que nous venons d'insérer (Image 14); plusieurs autres zones de données ont par ailleurs été ajoutées automatiquement. Par exemple, étant donné que l'exercice ne contient qu'un blanc, à savoir *tooth*, une seule zone de données du type "édition du blanc" a été créée, en l'occurrence *Edit gap 1*. Une zone "présentation" et une zone "correction" sont générées pour chaque blanc. Sur l'image ci-dessous, la zone de présentation affiche le mot *tooth*, qui sera présenté à l'utilisateur; la zone de correction est encore vide.

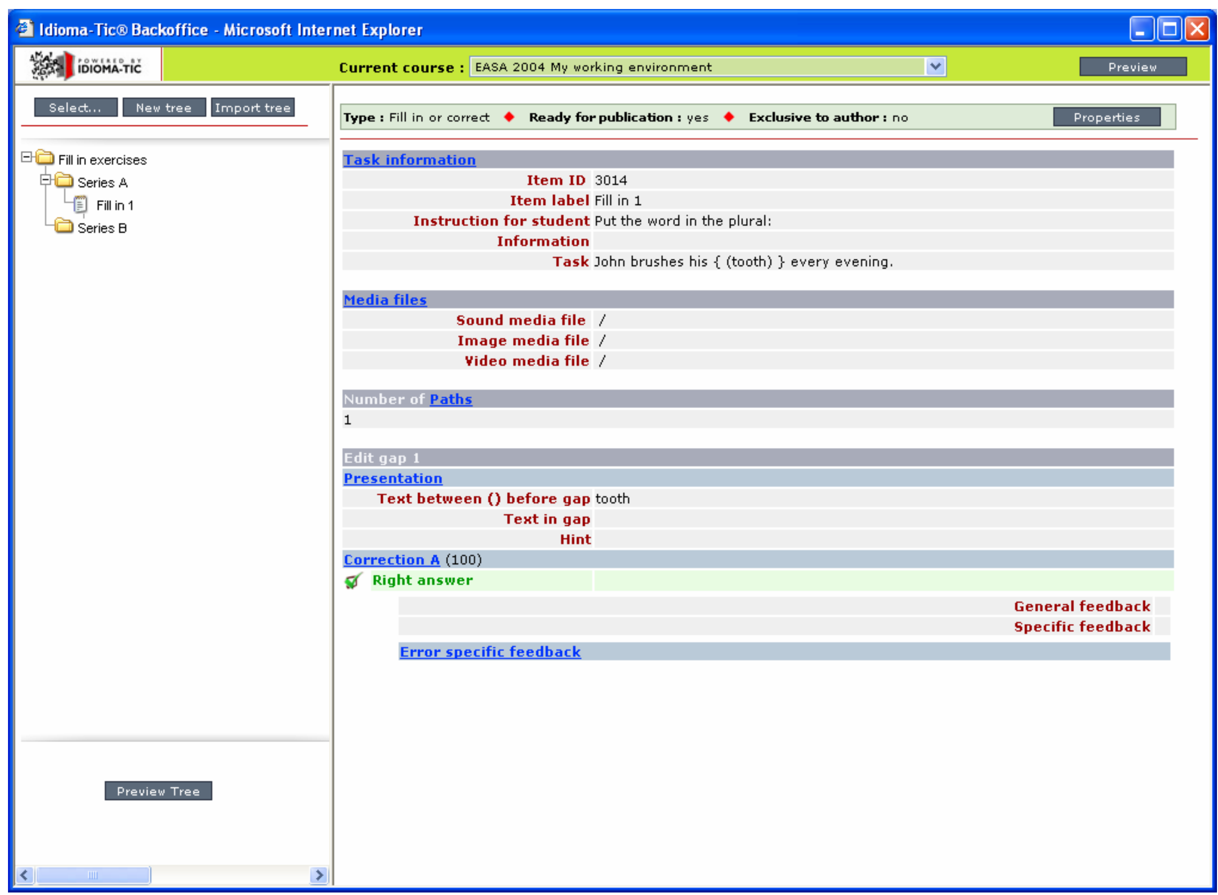


Image 14: fenêtre d'édition d'un item après une première édition

Quand on clique sur le label "Correction A" dans la zone de correction, une nouvelle fenêtre d'édition apparaît, permettant de fournir la réponse correcte, et éventuellement du feedback général et/ou spécifique (Image 15). S'il y a plusieurs blancs à éditer, les boutons-flèches en bas à droite de l'écran peuvent servir à les parcourir.

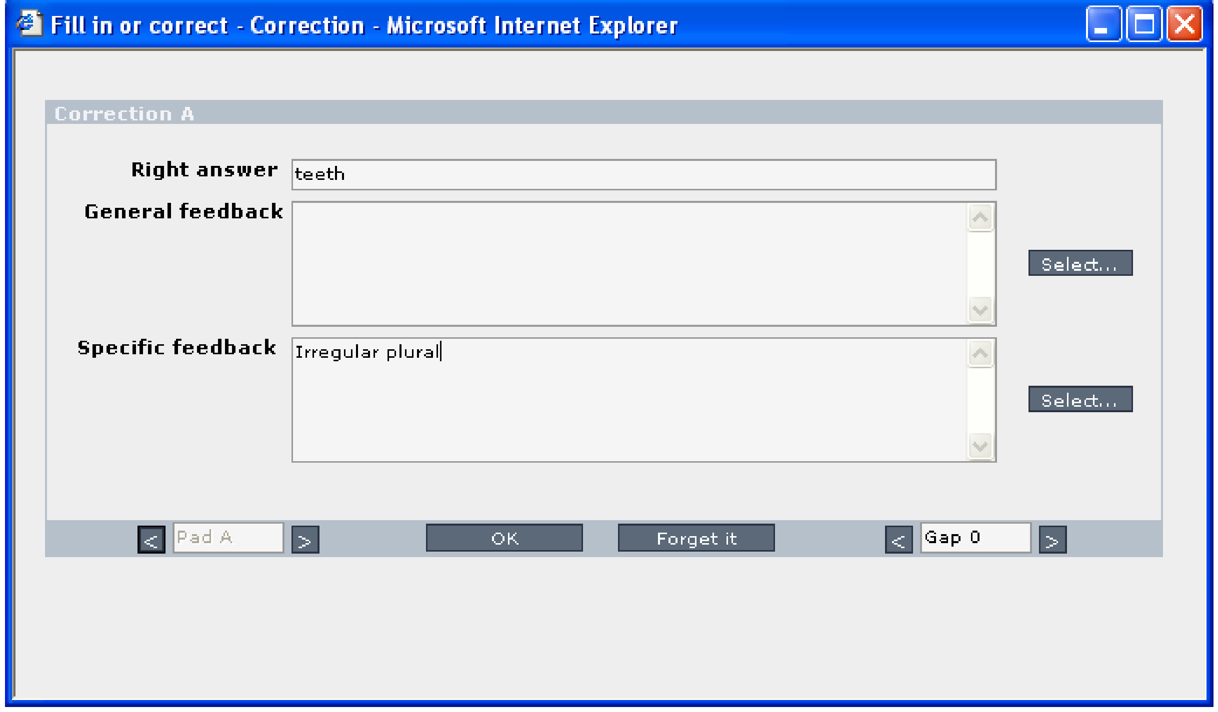


Image 15: édition de la zone correction

Il est possible d'ajouter un feedback ciblé sur une erreur possible ou attendue (feedback anticipatoire) en cliquant sur le lien *Error specific feedback* en bas de l'écran (cfr Image 14). Une fenêtre d'édition s'ouvre; vous y introduisez tout d'abord l'erreur attendue, puis un feedback général et/ou spécifique par rapport à ce type d'erreur (Image 16). Les codes d'édition HTML les plus courants (comme <i></i> pour les italiques) peuvent être utilisés sans problème, comme on peut le constater sur cette capture d'écran:

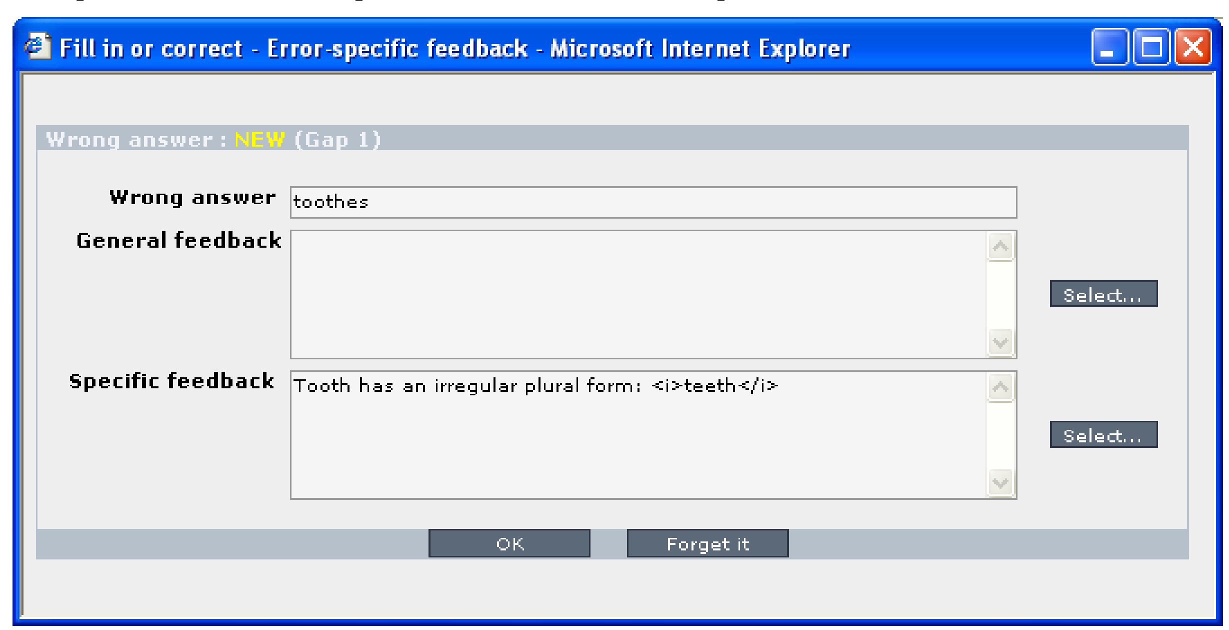


Image 16: édition de feedback spécifique à l'erreur

Si vous désirez prévisualiser l'exercice tel qu'il sera présenté aux étudiants dans l'environnement front end, vous pouvez cliquer sur le bouton *preview* en haut à droite de la fenêtre principale (Image 14). Dans notre cas, la fenêtre suivante apparaîtra:

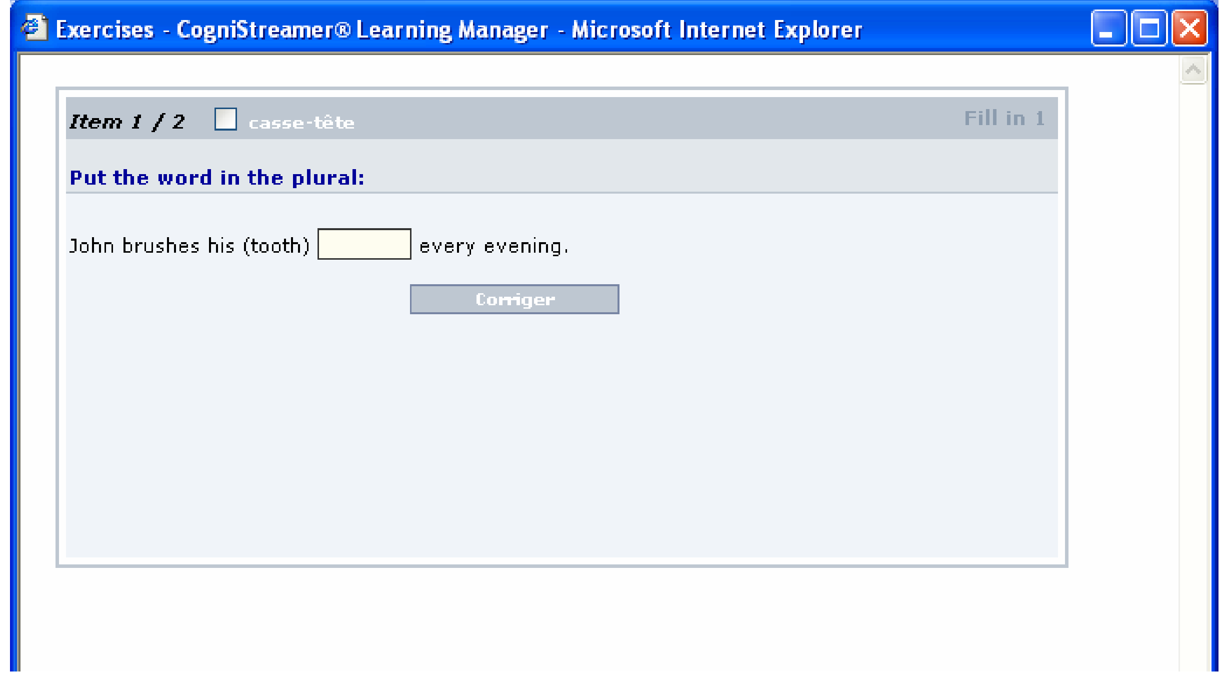


Image 17: prévisualisation d'un item nouvellement créé

Si l'on introduit le mot fautif "toothes" et que l'on active la correction, l'écran suivant apparaît, affichant la réponse correcte ainsi que le feedback spécifique à l'erreur:

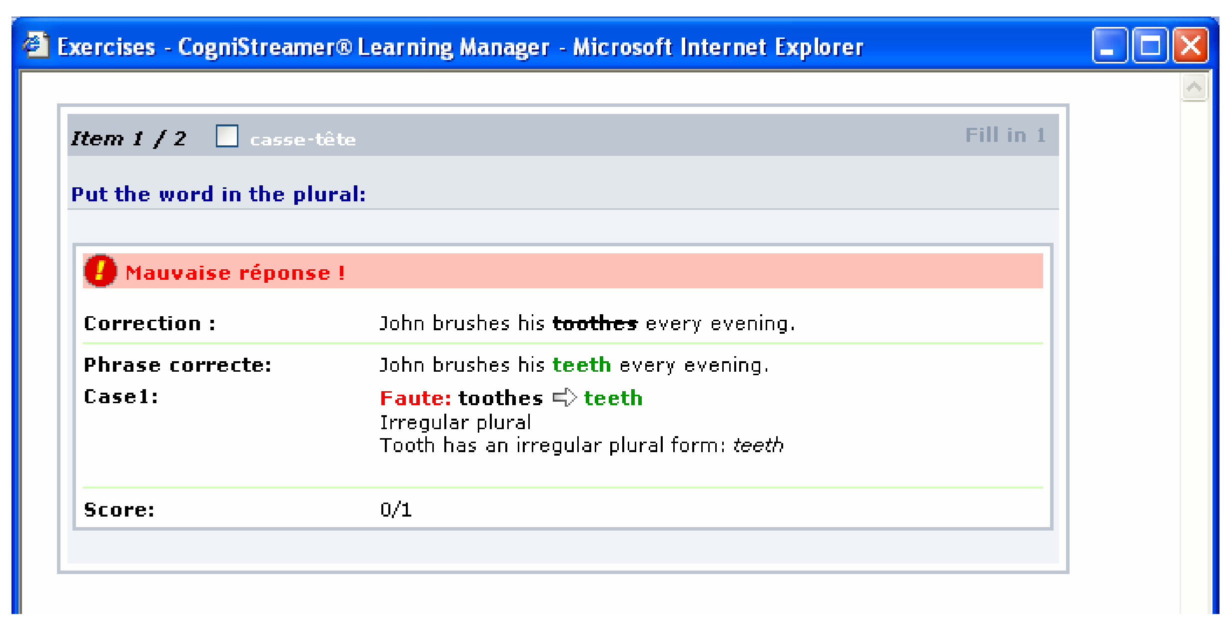


Image 16: feedback spécifique à l'erreur

Remarque: lorsque vous créez un exercice, n'oubliez pas d'activer le filtre de publication: *ready for publication* (prêt à la publication) (cfr Image 11).